

ક્રમાન દડાનો ખેલ

અથવા

૪૦૯૫

કોકે

$\frac{1}{90}$

130

નામના અગ્રેષ્ઠ ખેતની સામાન્ય હકીકત
અને તેના નિયમ.

છગજલાલ ઠાકોરદાસ મોહી.

વડોદરા.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫—સને ૧૯૮૯.

ક્રમાન દડાનો ખેલ

અથવા

૪૦૬૫ કોડે

નામના અંગ્રેજી ખેલની સામાન્ય હુકીકત
અને તેના નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫-સને ૧૯૯૯.

પ્રસ્તાવના.

અનેક પ્રકારની દેશી અને અંગ્રેજી રમત ગમતો તરફ આપણા લોકોનું લક્ષ વધારે ઝિંચાય તે જોવાની શ્રીમંત સરકાર મહારાજ સાહેબ શીયાજીરાવ ગાયકવાડની ઘણી ઇચ્છા છે. તે ઇચ્છા અમલમાં આવતી જોવાને સઘળી દેશી રમત ગમતો વિષે એક ખાસ પુસ્તક તૈયાર કરવાની મહારાજ સાહેબની આજ્ઞા થઈ છે ન તેને માટે યોગ્ય તજવીજ થવા લાગી છે. તેવું પુસ્તક ગુજરાતી ભાષામાં અત્યાર સુધીમાં સમુજાનું થયું નથી તેથી તેને બહાર પડતાં ફેટલોક વિલંબ થવાનો સંભવ છે. તે અરસામાં જાણવા જેવી તથા આપણા લોકોમાં દાખલ કરવા જેવી અંગ્રેજી રમતોનાં છૂટાં છૂટાં પુસ્તકો છપાવવાની મહારાજ સાહેબ તરફથી આજ્ઞા થતાં મરાઠીમાં જે પુસ્તકો તૈયાર થયાં છે. તેમાંનું પહેલું ‘કોકે’ સંબંધી છે તે ઉપરથી ગુજરાતી કરી આ ‘કમાન દડાનો ખેલ’ નામનું પુસ્તક છાપવામાં આવેલું છે. એ ખેલના નિયમોની સમજૂતી જેટલે દરજ્જે બની શકે તેટલે દરજ્જે સ્પષ્ટ કરવાનો પ્રયત્ન આમાં કરવામાં આવેલો છે, તે છતાં રમત એક વાર નજરે જોવામાં આવેથી તેના નિયમો ઝટ ધ્યાનમાં આવી જશે.

‘કોકે’ અથવા કમાનદડાનો ખેલ અંગ્રેજ લોકો ઘણા વર્ષો થયા રમે છે. જે પ્રમાણે બીજા કામોમાં તેમણે પોતાની ખુદ્દિ ચાતુર્યનો ઉપયોગ કીધો છે તેજ પ્રમાણે રમત ગમતના સંબંધમાં પણ તેમણે તેના ઉપયોગ કીધો છે. ‘કોકે’ નામનો ખેલ ફેટલોક ભાગે લોન્ બિલિયર્ડ સરખો ન ફેટલોક ભાગે ક્રિકેટ સરખો છે. એના મુખ્ય હેતુ એ છે કે ખુદ્દી હવામાં જે ઘડી ગમત મળે, વિશેષ શ્રમ ન પડતાં જોઈતી કસરત થાય, અને સાધારણ રીતે પદાર્થો તાકવાની કંઈક અપજતા આવે ન ટેવ પડે. તેટલા માટે

આ ખેલ નહાના કે મોટા, શક્તિવાન તેમ અશક્ત એ સર્વેને રમવા
જેવો છે. વિલાયતમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે. નેમ
તાકવો, દડાની સીધી કે વાંકી ગતિ જાણવી, જોઈએ તેટલો અંતરે
ગયા બાદ અટકે તે માટે દડાને ફેટલા જોરથી ટોલ્લો મારવો,
દડાનો વેગ ફેટલો રાખવો, ફક્ત નજરથીજ અંતર માપવાની ટેવ
પાડવી વગેરે અનેક બાબતમાં હાંશીયારી આ ખેલથી મેળવી શકાય
છે; આવા આવા આ ખેલના પરોક્ષ પરિણામ છે.



ક્રમાન દડાનો ખેલ.



ખેલની સામાન્ય માહિતી.

ખેલની જગ્યા:—આ ખેલ ઘાસવાળા મેદાન પર રમાય છે. તે મેદાન લગભગ ૪૦ વાર એટલે સુમારે ૬૦ કદમ લાંબુ અને ૩૨ વાર અથવા ૪૮ કદમ પોહોળું હોવું જોઈએ. તેની બંધી બાજુએ બન્યા હશે તો દડો વારંવાર બહાર જઈને ખરાબ થશે નહીં.

ખેલના સાધન:—દરેક ખેલનાર માટે એક દડો, એક મોગરી અને એક કડી જોઈએ. બે ખુંટી, દશ અગિયાર ક્રમાન, અને ખુંટી તથા ક્રમાન ઠોકવાની એક નાની મોગરી, એ આ ખેલના સાધનો છે.

મેદાનની રચના:—પોહોળાઈની બે બાજુ હોય છે. તેમાંની એક નીચલી બાજુ એટલે પાસેની બાજુ; જ્યાંથી દડાને લઈ જવાનો આરંભ કરવાનો અને જ્યાં દડો ક્રમથી પાછો આવ્યો કે ખેલની સમાપ્તિ થાય છે તે ભાગ. બીજી ઉપલી બાજુ, જ્યાં દડો ક્રમથી આવ્યો કે ખેલ માંડ્ય અવસ્થામાં આવેલો ગણાય છે તે. મેદાનની નીચલી બાજુથી ઉપલી સુધી એવા બે લાંબા સરખા ભાગ કરનારી એક મધ્ય લીટી ધારવી; અને તે રેખા પર નીચલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે અને ઉપલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે એવી બે ખુંટીઓ ઠોકવી. જ્યાં આગળથી ખેલ શરૂ કરવાનો હોય તે ઠોકાણે આંકડાવાળી અથવા વેગળે વેગળે રંગની પટ્ટી વગેરે માંડેલી હોય તેવી એક દાંડી ઠોકવી. તેને જમીનથી સુમારે અઢીવાર* (એક હાથ) ઉંચી દેખાય તેવી રીતે રાખવી. આ પ્રમાણે ઠોકેલી બે ખુંટી વચ્ચે અંતર સુમારે ૩૨ વાર (૪૮ કદમ) રહેશે. નીચલી બાજુ તરફની ખુંટીને આરંભ ખુંટી અથવા વિજય ખુંટી કહેવી અને સામેની ખુંટીને ઉલટ ખુંટી કહેવી. મધ્ય રેખાની સમાંતર અને તેની ડાબી અને જમણી બાજુએ આઠ આઠ વાર (૧૨ કદમ)ને છેટે બીજી બે રેખા

* એક વાર એટલે બે હાથ અથવા દોઢ કદમ.

ધારવી. તેના ઉપર તથા મધ્યરેખા ઉપર જૂદાં જૂદાં ચિત્રમાં ખતાવ્યા પ્રમાણે અથવા બીજી પસંદ પડે તેવી રીતે કમાન ઉભી કરવી.

પક્ષ, ખેલનારાની સંખ્યા, ખિલ્લુ, દડો, મોગરી અને કડી:—આ ખેલ ખેલનારાના બે પક્ષ હોય છે. પ્રત્યેક પક્ષમાં ખિલ્લુની સંખ્યા સરખી રાખવી. પરંતુ એક તરફ એક ઓછો હોય તો કોઈ પણ એક ખિલ્લુએ બે વાર દાવ લેવા—એઉ પક્ષના રમનારાની કુલ સંખ્યા સાધારણ રીતે આઠ કરતાં વધુ ન રાખવી. બેજગણ વચ્ચે ખેલ રમવાનો હોય તો દરેકે બે દડા લેવા. બે કરતાં વધારે રમનારા હોય તો દરેકે એકેકજ દડો લેવો. દડા રંગીન હોય તો દરેકે જૂદા જૂદા રંગના દડા લેવા. એક પક્ષવાળાએ ખુલ્લા રંગના તો બીજા પક્ષવાળાએ ઘેરા રંગના લેવા. કેટલીકવાર દડા રંગીન નથી હોતા પણ તે ઉપર એક રંગની પટ્ટીઓજ ચોટેલી હોયછે; ત્યારે એક પક્ષવાળાએ એક રંગની પટ્ટીવાળા અને સામ પક્ષવાળાએ બીજા રંગની પટ્ટીવાળા એવા દડા લેવા, પરંતુ ખિલ્લુઓના દડાપર ચોટેલી પટ્ટીની સંખ્યા સરખી હોય તેમ ન રાખવું. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એક ખિલ્લુએ લીધો હોય તેજ રંગનો અથવા તેટલીજ પટ્ટીવાળો દડો બીજા ખિલ્લુએ લેવો નહીં. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એકે લીધો હોય તેજ રંગની અથવા તેટલીજ પટ્ટીની અથવા તેવીજ નીશાનીવાળી એક મોગરી અને એક કડી તેણે લેવી. આ પ્રમાણે દડો, મોગરી અને કડી તપાસીને લીધા બાદ પહેલા કયા પક્ષવાળાએ શરૂ કરવું તે ઠરાવવું—ઘણું ખરું ખુટી ઉપર આંકડાવડે રંગનો અનુક્રમ બતાવેલો હોય છે. તેમ હોય તો તેજ અનુક્રમે રમવાનું શરૂ કરવું.

આરંભ:—આરંભ ખુટીથી અગાડી બે ટુટ ઉપર એક નિશાની કરેલી હોય છે ત્યાં પહેલા ખેલનારે ખોતાનો દડો મૂકવો, અને તેને ટાલ્લો મારી પહેલી કમાનમાંથી દડો નિકળે એવો પ્રયત્ન કરવો. કમાન બહાર ગયા પછી ફરીથી ટાલ્લો મારી બીજી કમાનમાંથી, પછી ત્રીજી કમાનમાંથી, એ પ્રમાણે અનુક્રમે દડો લઇ જવો. પરંતુ કોઈ પણ વેળાએ ટાલ્લો માર્યા પછી જો દડો કમાન પાર જાય નહીં તો તે ખેલનારનો વારો પૂરો થયો ગણાય. વારો પૂરો થાય કે જે કમાનમાં થઇને દડો બહાર ગયો નહીં એટલે જે કમાનમાંથી તેને દડો લઇ જવાનો છે, તે કમાનપર તેણે ખોતાની કડી

બેરવવી. તે કડી ઉપરથી અગાડી કઇ કમાનમાંથી દડો તેણે લઈ જવાનો છે તે માત્રમ પડી આવશે.

આ પછી સામા પક્ષવાળાનો પહેલો રમનાર-બિલ્લુ ઉપર પ્રમાણે રમવાનું શરૂ કરે છે, અને અનુક્રમે જેટલી કમાનમાં થઈને દડો લઈ જવાય તેટલી કમાનમાંથી લઈ જાય છે. તેનો વારો પૂરો થયો કે જે કમાનમાંથી તેનો દડો જવાનો બાકી રહ્યો હોય તે ઉપર પોતાની કડી મૂકે છે. તેની પછી પેહેલા પક્ષનો બીજો બિલ્લુ આવે છે. આ પ્રમાણે સઘળા રમનાર રમી રહ્યા પછી ફરીથી પેહેલા પક્ષનો પહેલો બિલ્લુ આવે-એમુજળ ચાલે છે. જે ખેલનારનો દડો અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો સામેની ઉલટ ખુટીને લાગી, પછી પાછો ફરીને અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો પાછો આવે અને આરંભ ખુટી અથવા વિજય ખુટીને લાગે તો તે ખેલનારનો દાવ પૂરો થયો ગણાય. આ પ્રમાણે ગમે તે એક પક્ષના સર્વ બિલ્લુના દડા અગાડી આવી ખુટીને અડકે, અને બીજા પક્ષવાળામાંથી કેટલાક દડા પાછળ રહે એટલે ખેલ પૂરો થયો, અને તે પહેલા પક્ષનો જય થયો-તે હત્યો એમ સમજવું.

ધકકો:-ગમે તે કમાનમાં થઈને દડો નિકળ્યા પછી અગાડીની કમાનમાંથી કાઢી શકાય તેવું ન હોય ત્યારે, અથવા જે વેળાએ દાવનું આવે તે વેળાએ, બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના દડાને ધકકો લાગે એવો ટોલ્લો મારવાની હરકત નથી; એટલે કે તેથી વારો પૂરો થતો નથી અને અગાડી રમવાનો હક રહે છે. આ કારણને લીધે ઘણીવાર જ્યાંથી અગાડીની કમાનમાંથી દડો સહજ લઈ જવાય તેવી જગ્યાએ આપણા દડો લાવી શકાય છે; અને જો બિલ્લુનો દડો હોય તો તેને મદદ કરી શકાય છે, પરંતુ સામાવાળાનો હોય છે ત્યારે તેને અવધડવાળી જગ્યાએ ફેંકવાનું બની શકે છે. આપણા દડાને અગાડીની કમાનમાં થઈને બહાર કાઢ્યા શિવાય અથવા જગુ કર્યા શિવાય, જે દડાને આ પ્રમાણે એક વખત ધકકો લાગ્યો હશે તેજ દડાને ફરીથી તેજ વારામાં ધકકો મારી શકાશે નહીં. એક ટોલ્લો મારવાની સાથે ઘણી કમાનમાં થઈને અનુક્રમે દડો બહાર કાઢી શકાયો હોય તો તે ઘણું સરસ. ધકકો અથવા જોડ ટોલ્લો માર્યો તો તેથી ફરીથી ટોલ્લો મારવાનો હક મળે છે. ધકકો ન લાગ્યો કે વારો પૂરો થાય છે.



પારિભાષિક શબ્દનો સ્પષ્ટ અર્થ.

ધક્કો:—આપણા દડાને મોગરીનો ટોલો લાગ્યા પછી તે બીજાના દડા સાથે અથડાય ત્યારે તે દડાને આપણે ધક્કો માર્યો એમ સમજવું. માત્ર તેજ દાવમાં જે દડાને એક વાર ધક્કો લાગેલો હોય તેની સાથે અથડાયા છતાં ધક્કો થતો નથી, તેમ થયા પહેલા જગુ થયો હોવો જોઈએ.

જોડ ટોલો:—બિલુના અથવા પ્રતિપક્ષીના દડાને અડકાડીને આપણા દડાને મૂકીને એવો ટોલો મારવો કે બન્ને દડા પોતાની જગ્યાએથી નક્કી ખસે; આ ટોલોને જોડ ટોલો કહેવો. ધક્કો માર્યા પછી તે દડાને જોડ ટોલો મારી શકાય છે, અને મારવો પણ જોઈએ.

જગુ:—જે કમાનમાં થઈને દડો નક્કી કરેલા ક્રમ મુજબ જવો જોઈએ તેમાંથી ગયો, અથવા નક્કી કરેલા ક્રમ મુજબ જે ખુટીને અડકાડવાનો હોય તે ખુટીને ખેલાતો દડો લાગ્યો એટલે જગુ થાય છે.

ખેલાતી બાળુ:—એકાદી કમાનમાં થઈને દડો કાઢવાનો હોય છે ત્યારે તે કમાનની જે બાળુએ તે જવો જોઈએ તે.

ખેલાતો:—દડાને શરૂઆતના નિશાનપર મૂકી ટોલો માર્યો એટલે તે ખેલાતો થયો; પછી બીજા દડાને ધક્કો લાગે ત્યાં સુધી ખેલાતો છે એમ ગણાય છે. વારો પૂરો થાય કે હાથનો દડો ખેલાતો થાય છે.

હાથનો અથવા હાથમાં આવ્યો:—એક દડાએ બીજાને ધક્કો માર્યો એટલે તે પહેલો દડો હાથમાં આવ્યો અથવા હાથનો થયો એમ કહેવો. જોડ ટોલો માર્યા પછી અથવા વારો પૂરો થયા બાદ ફરીથી ખેલાતો થાય છે.

ભૂત:—જે દડો યોગ્ય ક્રમે કમાન પાર થઈ ઉલટ ખુટીને અડકીને પાછો યોગ્ય ક્રમે કમાન પાર થઈ આવ્યો હશે એટલે જે દડાના છેલા જગુ શિવાય સઘળું થઈ રહ્યું હોય છે, તેને ભૂત કહેવો; છેવટનો જગુ થયો એટલે વિજયખુટીને અડકે કે તેને મુક્તિ મળે છે, કારણ આ દડો પોતાના બિલુને મદદ આપવા માટે અને સામાવાળાને

* કમાનમાં ઘંટ હોય તો તે વાગવો જોઈએ; તે વારે જગુ થાય છે.

તેના દડાને આડો અવળો દૂર કાઢી ત્રાસ આપવા માટે ફાવે તેમ ફરે છે, તેને ફક્ત વિનયપુટીને અડકવાનું રહ્યું હોય છે પણ કોઈ પણ કમાનમાં થઈને જવાનું બાકી રહેલું હોતું નથી.

મુક્ત:-વિનયપુટી આગળ ભૂતને પહોંચાડ્યો એટલે તે ખેલમાંથી ઓછો થાય છે ત્યારે તે મુક્ત થયો એમ કહેવું.

જોડીનો અથવા જોડ દડો:-જો દડાને ધક્કો લાગ્યો હોય અને જેની નજદીક આપણો દડો મૂકીને જોડ ટોડલો આપવાનો હોય તે.

મધ્યસ્થ:-ખેલમાં પડતી તકરારનો નિકાલ કરનાર અને બીજા કંઈ કામ કરનાર જે હોય તે.

સરખંચ:-જો તકરારનો નિકાલ મધ્યસ્થથી થઈ ન શકે ત્યારે તે જેની પાસે નિકાલ કરાવવા માગે તે.

આ પ્રમાણે આ ખેલની સામાન્ય હકીકત થઈ. આમાંની સઘળા બાબતના સવિસ્તર ખુલાસા અગાડી નિયમ આપેલા છે તે ઉપરથી થશે.

ખેલના નિયમ.

૧. **મોગરી:-**મોગરી કેટલી રાખવી, કેટલા વજનની, કેટલી મોટી, કેવી અને કેવા લાકડાની હોવી જોઈએ આ સંબંધી કંઈ નિયમની જરૂર નથી. તેમજ મોગરી પકડવી ક્યાંથી તેના નિયમની પણ જરૂર નથી; ફક્ત ટોડલો મારવો તે હાથાવડે ન મારવો, અથવા મોગરી વતી દડો દબાવવો નહીં.

૨. **દડો:-**દડાનો વ્યાસ $3\frac{1}{2}$ ઇંચ રાખવો.

૩. **દડો કોણે પસંદ કરવો અને આરંભ કોણે કરવો:-**આ બાબત ચીઠી મૂકીને અથવા બીજી સઘવડ પડતી રીતે ઠરાવવી. લાંબા વખત સુધી રમવાનું હોય તો એક વખતે એક પક્ષે અને બીજી વખતે બીજા પક્ષે એ પ્રમાણે વારાફરતી આરંભ કરવો.

૪. આરંભ:-પ્રત્યેક ખેલનારાએ આરંભમાં દડો નિશાન કાપેલી જગ્યાએ મૂકવો. પછી ટાલ્લો માર્યો એટલે દડો ખેલાતો થાય છે. ત્યાર-પછી તે દડાવડે ખીજાને અથવા ખીજાના દડાથી તે ખેલાતા દડાને ધક્કો મારવામાં આવે છે. પછી તે ખેલાતો દડો કમાન પાર ગયેલો હો કિંવા ન હો.

૫. ટાલ્લો માર્યો ક્યારે કહેવાય:-મોગરીથી મારવાની સાથે દડો ખસ્યો એટલે ટાલ્લો માર્યો એમ સમજવું; પરંતુ તાકતા ચુકથી દડો ખસે તો ફરીથી જગ્યાપર મૂકી ટાલ્લો મારવો; જગ્યાપર લાવ્યા વગર ફરીથી ટાલ્લો માર્યો તો તે ખોટો ટાલ્લો થયો એમ સમજવું.

૬. કમાન પાર:-કમાનની નીચે થઇને અથવા ખેલાતી બાબુ તરફથી જઇ સામી બાબુએ દડો અટક્યો અને કમાનની તે બાબુએ તેને અડકાડીને એક સીધું પાટીયું ઉભું કરવામાં આવે તો તે પાતળા પાટીયાને જે દડો અડકતો ન હોય તો દડો કમાન પાર થયો એમ સમજવું.

૭. ઉપરના નિયમમાં કહ્યા પ્રમાણે કમાનને અડકાડીને બરાબર ઉભા રાખેલા પાટીયાને જે દડો અડકે તો તે વારામાંજ આ દડો કમાન પાર કરી શકાતો નથી, પરંતુ ખેલાતી બાબુએ દડો હશે તો હરકત નથી.

† ૮. ખીજાના દડાનો જગુ:-બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના ખરા ટાલ્લા વડે કાઢતો દડો યોગ્ય કમાનમાં થઇ બહાર જાય અથવા ઉલટ ખુટીને અડકે તો જેનો તે દડો હશે તેનો તે જગુ થયો. ફરીથી તેજ જગુ કરવાની જરૂર નથી, તેણે અગાડીનો જગુ કરવો. ક્રમ મુજબ જે કમાનમાં થઇને જવાનું હશે અથવા ખુટીને અડકવાનું હશે તે યોગ્ય કમાન અને તે યોગ્ય ખુટી.

† ૯. ન ખેલતાં સામાવાળાનો જગુ:-આવો જગુ થવાથી ખેલનારાએ દડાના માલીકને કહેવું. ન કહેવામાં આવ્યું હોય તો ફરીથી તેજ જગુ કરવા લાગ્યો તો તેનો વારો પૂરો થયેલો ગણાય નહીં.

૧૦. વારા:-જેનો ખેલવાનો વારો આવે તેનાથી પ્રત્યેક દડાને એક એકવેળા ધક્કો મારી શકાશે, પરંતુ એકજ વારામાં એકજદડાને બે વેળા ધક્કો

† આ નિયમોમાંથી સામાવાળાનો જગુ થાય છે એવો જે ભાગ તે કાઢી નાંખ્યો હોય તો પણ હરકત નથી. (દીકા બુઓ.)

મારી શકાશે નહીં. વચમાં જગુ થાય તો ફરીથી એક વખત ધક્કો મારી શકાશે. જગુ ફરી જાય અથવા ધક્કો પણ ન લાગે તો માત્ર વારો પૂરો થાય છે-એટલે જગુ થયા કરે અથવા ધક્કો લાગ્યા કરે ત્યાં સુધી ટોટલો મારવાનો હક રહે છે.

૧૧. ધક્કો પછીનો જોડ ટોટલો:-ધક્કો લાગ્યો એટલે તેજ દડાથી જોડ ટોટલો આપવો જોઈએ. અને તે વખતે બંને દડા ખસવા જોઈએ.* દડા ઉપર પગ મૂકવો નહીં, દડો ન ખસ્યો તો વારો પૂરો થાય છે.

† ૧૨. હાથમાં આવેલો દડો:-ખીજના દડાને ધક્કો મારતા સુધીમાં દડો ખેલાતો હોય છે, ધક્કો લાગ્યા પછી હાથમાં આવેલો ગણાય છે. દડો હાથમાં આવ્યો એટલે જગુ કે ધક્કો કરી શકાતો નથી. હાથના દડાને ધક્કો મારવા ઉપરથી ખીજે દડો ખસે તો તેને જ્યાંનો ત્યાંજ રહેવા દેવો અને તેનો જગુ થાય તે તે ગણતરીમાં લેવો.

૧૩. બે દડાને એકદમ ધક્કો:-ધક્કો મારતાની સાથે બે દડાને એકદમ અડકે તો જોડ ટોટલો મારવાને સારૂ આ બેમાંના ગમે તે દડાની પાસે આપણો દડો મૂકી શકાશે. આ પ્રમાણે એકની પાસે લઈ જઈને મૂકવાથી બાકી રહેલાની પાસે મૂકી ફરીથી જોડ ટોટલો મારી શકાય નહીં-જો ફરીથી તેને ધક્કો લાગ્યો તો જોડ ટોટલો મારી શકાશે.

૧૪. એક ખીજને અડકેલો દડો:-વારાની શરૂઆતમાં જો આપણો દડો ખીજના દડાને અડકેલો હશે તો ધક્કો થયોજ છે એમ સમજવું, અને તરતજ જોડ ટોટલો મારવો.

૧૫. એકજ ટોટલાથી કમાનપાર અથવા જગુ અને ધક્કો:-એકજ ટોટલાથી કમાનની નીચે થઈ દડો જઈને પેલી બાજુના દડાને ધક્કો મારે તો જગુ થાયજ છે, અને ધક્કો પણ થયો એમ જાણવું; દડો કમાનની પેલી બાજુએ છે એમ ક્યારે સમજવું કે જો આણી તરફની એટલે ખેલાતી બાજુ તરફ કમાનને અડકાડીને એક સીધું પાતળું પાટીયું ઉભું કરવામાં આવે તેને દડો લાગે નહીં ત્યારે. દડો કમાનની

* નવા રમનારે દડાપર પગ મૂકવાનો રિવાજ જરૂર લાગે તો રાખવો.

આ તરફની બાજુ તરફ કિંચિત માત્ર હોય અને દડાને દડો અડકીને કમાનપાર જાય ત્યારે ધક્કો થાય છે પણ કમાનપાર થઈ જાય થયો એમ નહીં.

૧૬. ખુંટીને અડકાડીને ખેલમાંથી મુક્ત કરવું અથવા બહાર કાઢવું:-ભૂત હાથમાં ન હોય એટલે ખેલાતો હોય અને બિદલુના ખરા ટોલ્લા વડે ધક્કો લાગીને વિજય ખુંટીને અડકે તો તે ભૂત દડાનો દાવ પૂરો થયો અને તે મુક્ત થઈ ખેલમાંથી બહાર નિકળ્યો. પ્રતિપક્ષીના ભૂતથી ભૂતને મુક્તિ આપી શકાય છે.*

૧૭. ધક્કાથી ભૂતની મુક્તિ:-જે ખેલનારાથી ભૂતને ધક્કા વડે મુક્તિ મળી હોય તે ખેલનારનો વારો પૂરો થાય છે.

૧૮. દડો મેદાનની બહાર જાય ત્યારે શું કરવું:-જે દડો મેદાનની હદની બહાર ગયો હોય તો નીચેની અથવા ઉપરની બાજુની સમાંતર ભરીને હદની અંદર એકવાર માપી ત્યાં મૂકવો. ત્યાં બીજો દડો હોય તો તેને અડકાડીને ગમે તે બાજુએ મૂકવો.

૧૯. ખુણામાં આવેલો દડો:-દડો જે ખુણા આગળ આવેલો હોય તો બે હદથી એક વાર અંતર માપીને ત્યાં મૂકવો.

૨૦. હદ ઉપરનો દડો:-મેદાનની હદ ઉપરજ આવેલો રહેલો દડો હદ પાર થયો એમ સમજવું અને નિયમ ૧૮મો લાગુ પાડવો.

૨૧. હદપાર જઈને પાછો આવેલો:-હદપાર થઈ તેવોજ પાછો આવે તો પાછો આવતા જે ઠેકાણે હદને દડો અડકે તે ઠેકાણેથી એક વાર છેટે મૂકવો. (૧૮)

૨૨. હદની ધણીજ નજદીકનો દડો:-હદની અંદરજ પણ એક વારથી ઝોછા અંતર સુધી જઈ દડો થોભે તો તે હદ પાર થયો એમ સમજી ઉપર પ્રમાણે હદની અંદર એકવાર છેટે લાવીને મૂકવો. તે દડો ખેલનારાનો પોતાનોજ હશે તો તેની મરજી પડે તો ત્યાંથીજ ખેલે અથવા જરૂર લાગે તો એક વારને છેટે લાવે.

૨૩. અડચણમાં આવેલો દડો:-એકવાર છેટે દડો હોય ને ટાટલો

* આ નિયમનો ઉપરનો ભાગ ખાતલ ક્યો હોય તોએ ફીક છે. (જુ-ઓ ફીકા.)

મારવામાં અડચણ પડતી હોય તો મધ્યસ્થની પરવાનગીથી જ્યાં ફેંકવાનો હોય તેની સીધી લીટીમાં સધવડ પ્રમાણે અગાડી પછાડી કરવો.

૨૪. પાર પડયો:-જોડ ટાલ્લો ભારતી વેળાએ આપણો અથવા જોડીદારનો દડો હદપાર થયો તો ખેલનારનો વારો પૂરો થાય છે, પરંતુ એમ થતાં બીજા દડાને ધક્કો લાગતા આપણો દડો હાથનો સમજી નિયમ ૧૮ અને ૧૯ પ્રમાણે બરોબર મૂકવો, વારો પૂરો થતો નથી. આવા દડાને સામાવાળાએ અટકાવ્યો અથવા વાળી દીધો અને તેથી કરીને હદપાર થયો હોય તો નિયમ ૨૬ પ્રમાણે વારો પૂરો થતો નથી.

૨૫. ખોટો ટાલ્લો:-ખોટો ટાલ્લો માર્યો કે વારો પૂરો થાય છે, અને એવા ટાલ્લાથી જગુ કે ધક્કો થાય તો તે ગણવો નહીં. ખોટો ટાલ્લાથી દડો ખસ્યો હોય તો સામાવાળો કહે તે પ્રમાણે જ્યાં દડો ગયો હોય ત્યાંજ રહેવા દેવો અથવા પહેલા હતો તે ઠેકાણે પાછો મૂકવો. જોડ ટાલ્લો ખોટો હોય અને સામાવાળો પહેલાની જગ્યાએ દડો મૂકવાનું કહેતો હોય તો પહેલા જે બાજુએ તે અડકાડીને અથવા પાસે પાસે મૂક્યો હશે તે બાજુએ ફરીથી પાસે પાસે મૂકવો.

ખોટો ટાલ્લો તે કયો:-૧. ટાલ્લો ભારતી બીજાના દડાને તે ટાલ્લો લાગે તો તે; આપણા દડાને લાગે કે ન લાગે.

૨. ન સંભળાય એવા હલકા ટાલ્લાથી દડો ગબડાવવો તે.

૩. ટાલ્લો ભારતી વખતે દડાને એ વખત મોગરી મારવી તે.

૪. ખેલનારાએ અથવા બિલ્લુએ ખેલાતો દડો ગબડતો હોય તેને સ્પર્શ કર્યો અથવા અટકાવ્યો અથવા વાળ્યો હોય ત્યારે.

૫. ખુંટી આગળ થઈને અથવા કમાનને થડકાવીને પાછા આવતા દડાને મોગરી મારવી તે.

૬. ખુંટી સાથે અથવા કમાન સાથે દડાને દાબી રાખવો તે.

૭. ધક્કો થયા પછી જોડ ટાલ્લો ન ભારતાં ફક્ત સાદો ટાલ્લો મારવો તે.

* ૮. જોડ ટાલ્લો ભારતાં બંને દડા ન ખસે ત્યારે એટલે એકબે ખસે ત્યારે.

* જોડ ટાલ્લો ભારતાં દડાપર પગ મૂકવાનો રિવાજ રાખ્યો હોય તો આ નિયમ લાગુ પડતો નથી.

૯. જે દડાને જોડ ટાલ્લો મારવો જોઈએ તેને મૂકીને બીજા દડાને જોડ ટાલ્લો મારવો તે.

૨૬. સામાવાળો દડાનો સ્પર્શ કરે ત્યારે શું કરવું:—દડો હાથમાં ન હોવા છતાં અને ગળડતો હોય તે વેળાએ સામાવાળો તેનો સ્પર્શ કરે અથવા અટકાવે અથવા વાળી દેતો ખેલનારની મરજી હોય તો તેણે ફરીથી ટાલ્લો મારવો, અથવા જ્યાં દડો હોય ત્યાં રહેવા દેવો, અથવા મધ્યસ્થના મત પ્રમાણે દડો જ્યાં જઈ પોહોંચત ત્યાં મૂકવો.

૨૭. મધ્યસ્થે સ્પર્શ કીધો તો શું કરવું:—જ્યાં દડો જઈ પોહોંચત એવું મધ્યસ્થને લાગે ત્યાં દડો મૂકવો.

૨૮. વારો ન છતાં ખેલવું અથવા ગમે તે દડાવતી ખેલવું:—વારો ન છતાં ખેલે, અથવા ગમે તેના દડાથી ખેલવામાં આવ્યું હોય તો વારો હોય તે જાય છે; અને આ ચુક પછીના તેજ વારાના ધક્કા અથવા જશુ મજરે લઈ શકાય નહીં. સામાવાળાની મરજી પ્રમાણે દડો હોય ત્યાં રહેવા દેવો અથવા પહેલો હતો ત્યાં પાછો મૂકવો, પરંતુ સામાવાળાના લક્ષમાં ન આવ્યું હોય અને ભૂલ સુધારો એમ ન કહેવાથી ખેલ જારી રાખ્યો તો ચુક પછીના સઘળા જશુ જે દડાથી થયા તેજ દડાના થયા એમ ગણવું એટલે તે દડાવાળાને અગાડીના જશુ કરવાની છુટ છે. પરંતુ તે દડો સામાવાળાનો હશે તો માત્ર જે દડાથી ખરો ખેલ કરાતે તે દડાનો જશુ થયો એટલે ખેલનારાનો થયો એમ સમજવું. એકજ વારામાં એક કરતાં વધારે દડા કાઢે ખેલે તો જે દડો ફેંક્યો હોય તે દડાનો જશુ થયો ગણાય.

૨૯. ક્રમવાર જશુ ન થયા તો શું:—ગમે તેવો જશુ કીધો હોય ત્યારે અને તે વેળાએ ધક્કો અથવા જોડ ટાલ્લો કીધો નહીં હોય ત્યારે તે જશુ થયો કહેવાય નહીં, અગાડી યોગ્ય વખતે તેજ કરવો જોઈએ. તે ખેલનારાનો વારો પૂરો થાય છે, અને દડો સામાવાળો કહે તે પ્રમાણે હતો ત્યાં પાછો મૂકવો અથવા હોય ત્યાં રહેવા દેવો, પરંતુ સામાવાળાની હરકત થયા વગર ખેલવાનું જારી રાખ્યું હોય અથવા હરકત થયા પહેલાં ખેલનારાનો બીજો જશુ થયો હોય તો થયલા સઘળા જશુ ખરા ગણવા અને વારો હોય તેમ ચાલુ રહે છે. આ પ્રમાણે ખેલનારાને અગાડી જશુ કરવાની હરકત ગણાતી નથી.

‡ ૩૦. કયા દડાનો કયો ખેલ થવાનો છે:-કયો દડો કદ ક-
માન પાર થવાનો છે અથવા અગાડી જગુ કયો કરવાનો છે એ પૂછવા-
નો દરેક ખેલનારને હમેશાં હક છે.

૩૧. તકરાર:-એકાદ દડાના અનુક્રમે કરવાના જગુ સંબંધી તક-
રાર પડી હોય તો તે ખેલમાં કડીઓ વાપરેલી હોય તે ઉપરથી તેનો
નિર્ણય કરવો.

૩૨. કમાનનું ઉખડવું:-કમાન પાર થતાં કમાન ઉખડે તો તે
કમાનપાર દડો ગયો એમ ગણાય નહીં. દડાને પહેલાની જગ્યાએ મૂકવો
અને ફરીથી ટાલ્લો મારવો; પરંતુ તેજ ટાલ્લાથી ધક્કો થયો હોય ત્યારે
ખેલનારની મરજી પડે તો ધક્કો થયો એમ ગણે અથવા દડો પહેલાની
જગ્યાએ લાવે.

૩૩. ખુંટી અથવા કમાન વાંકી થાય તો શું કરવું:-ગમે તેણે
તે હીક કરવી. પણ તેજ ખુંટીપર અથવા કમાનપર જે ખેલનારાની
કડી હશે એટલે ત્યાં જોને ખેલવાનું હશે તેણે હીક કરવી નહીં, પણ
મધ્યસ્થે કરવી.

૩૪. નઠારી જમીનપર અથવા ખાડામાં દડો:-નઠારી જમીનપર
અથવા ખાડામાં દડો હોય તો મધ્યસ્થે વિચાર કરીને પહેલાની જગ્યાથી
પછાડી એટલે તાકવાના નેમથી દૂર મૂકવો; પણ તાકવાના નેમની સીધી
લીટીમાં આવે તેવી રીતે પછાડી લઈ જવો.

૩૫. મધ્યસ્થનું કામ:-મધ્યસ્થે કોષ્ટએ વાંધો ઉઠાવ્યા વગર કોષ્ટ
પણ ભૂલ કાઢવી નહીં; તેમજ કંઈ મત આપવો નહીં, પણ તકરાર ઉઠ્યા
પછી તેનો મત સર્વ માન્ય છે.

મધ્યસ્થે શું શું કરવું:-

૧. ખેલમાં પડેલી તકરારનો નિકાલ કરવો.

૨. કોનો ખેલ કયાં સુધી આવ્યો તેની નોંધ રાખવી, અને કોષ્ટ
પૂછે તો તેને કહેવું.

૩. કડી કાઢવી અને તેને યોગ્ય જગ્યાએ મૂકવી.

૪ હદપાર થયેલા દડાને ઠેકાણે લાવીને મૂકવો અથવા ઠેકાણે
મૂકાયો કે નહીં તે જોવું.

‡ કડી હશે તો આની વિશેષ જરૂર નહીં પડે.

૫. ક્રમાન અને ખુંટી વાંકી થાય તો તેને ઠીંક કરવી અગવા કરાવવી.

૩૬. મધ્યસ્થની ગેર હાજરી:—જે વેળાએ મધ્યસ્થ ન હોય તે વેળાએ મધ્યસ્થને જે કામ કરવાનું તે સામાવાળાના વિચાર પ્રમાણે કરવું.

૩૭. મધ્યસ્થથી જે તકરારનો નિકાલ થઈ શકે નહીં તે બાબત:—આવી સધળી તકરાર તેણે સરખંચને સોંપવી અને તે કહે તે સર્વેએ પ્રમાણ તરીકે ગણવું. જે બાબતનો નિકાલ મધ્યસ્થે કીધો હોય તે બાબત ખેલનારે સરખંચ આગળ લઇ જવી નહીં.

નિયમોપર ટીકા.

નિયમ ૪. પહેલી ક્રમાનમાં થઇને દડો જ્યાં સુધી ગયો નથી ત્યાં સુધી ફરી ફરીને નીશાન કીધેલી જગ્યાપર તેને મૂકવાનો અગાઉ ચાલ હતો. પણ હાલમાં એ ચાલ નિકળી ગયો છે. આમ થવાથી કાચા ર-મનારને પહેલાં કંઇક મદદ હતી તે જતી રહી છે. પણ ખરું જોતાં તેથી ઘણી હરકત થઇ હોય તેમ જણાતું નથી.

નિયમ ૧૧. પોતાના દડાપર પગ મૂકવાના રિવાજથી નવા ખેલનારને ઠીક પડે છે, પણ તેથીજ ખેલનારાને ખેલની જે વાસ્તવિક ખૂબી છે તે મળી શકતી નથી. હાલમાં આ ચાલ તદ્દન કાઢી નાંખવામાં આવ્યો છે; પરંતુ નિયમમાં બંને દડા ખસવા જોઈએ એવો જે ભાગ છે તેથી ઘણી તકરાર ઉઠવાનો સંભવ રહે છે અને ખરો નિકાલ કરવાનો સંભવ થોડો રહે છે, તેટલા માટે બંને દડા ખસવાજ જોઈએ એવો નિયમ ન રાખવો એ સાચું છે. પગ મૂકવાનો રિવાજ રાખવામાં આવે તો એકજ દડો ખસવાનું રાખવું. પગ નીચેનો એટલે ખેલનારાનો દડો લપસી જાય તો વારો પૂરો થાય છે.

નિયમ ૧૨. ભૂતે ધક્કો માર્યા પછી તેજ વિજય ખુંટીને અડકે તો મુક્ત થયો એમ કેટલાક ગણે છે, પણ તે ચુક છે. પહેલોજ ધક્કો લાગ્યા પછી ખેલનારાનો દડો હાથમાં હોવાથી ગમે ત્યાં ગયો હોય તો હરકત નથી. તેને ઉંચકી લઇને ધક્કો મારેલા દડાની નજદીક લઇ જોડ ટાક્ષો મારવો જોઈએ.

નિયમ ૧૬ અને ૧૭. વાસ્તવિક જોતાં સામાવાળાના જિલ્લુને ભૂ-

તથી મુક્ત કરવો એ ઠીક નથી; કારણ કે પ્રતિપક્ષીના કોઇપણ ટાલ્લાથી આપણો જગુ થઈ શકતો નથી અને ભૂતથી મુક્ત કરવો એટલે એક જગુ કરવા દેવો એમ ગણાશે.

નિયમ ૨૫. કોઇ કોઇ નિયમ ધણા કઠણ છે અને ફક્ત તકરાર ઉત્પન્ન થાય નહીં તેટલાજ માટે કરેલા છે. પરંતુ ખેલનારા સામઘમ સમજનારા, એકમનવાળા, મિત્ર અને સમજુક હશે તો તેની વિશેષ જરૂર રહેનાર નથી.

સવળા ખેલમાં ચાર દડાનો ખેલ ઉત્તમ છે. અને તેમાં પણ ખેજ જણુ રમે એ સારું છે. સંખ્યા વધી કે પછી ખેલ ધણો લાંબો પોહાંચે છે અને ત્રાસદાયક થાય છે. આવે સમયે વખતનો નિયમ પહેલાંથી કરી રાખી આખરે બંને પક્ષોના જગુ કેટલા થયા તે ગણવા; જે પક્ષના વધારે જગુ થયા હશે તે પક્ષ જીત્યો સમજવો.

નિયમોનો સારાંશ.

૧. એક દડાને એક વખત એક વારામાં ધક્કો માર્યો એટલે તેનેજ ફરીથી તેજ વારામાં ધક્કો દેવો હશે તો વચમાં જગુ કરવો જોઈશે.

૨. દડો કમાનપાર થાય ને કમાનની પેલી બાજુના દડાને લાગે તે જગુ અને ધક્કો બંને ગણી શકાશે, પરંતુ ધક્કો મારી કમાન પાર થાય તે ધક્કો ગણાય છે, જગુ થતો નથી.

૩. સવળા દડા હદથી નિઘાન એક વારને છોટે હમેશ હોવા જોઈએ.

૪. ધક્કો થયા પછી જોડ ટાલ્લો મારવોજ જોઈએ.

૫. ખોટા ટાલ્લા:-

૧. ગમે તે દડાને ટાલ્લો મારવો તે.

૨. દડાને હલકે હાથે મોગરીવતી ગળાવવો તે.

૩. દડાને મોગરીવતી એકદમ બે વેળા મારવો તે.

૪. ખેલાતા દડાને શરીરના કોઇ પણ ભાગવતી સ્પર્શ કરવો તે.

૫. મોગરીવતી દડાને એકદમ અટકાવવો તે.

૬. કમાનને અથવા ખુંટીનેજ ટાલ્લો મારી દડો હલાવવો તે.

૬. વારો પૂરો ક્યારે થાય:-

૧. જગુ અથવા ધક્કો ન થાય ત્યારે.
૨. ખેલાતા દડાને હલપાર કર્યો હોય ત્યારે.
૩. ખોટો ટોલ્લો માર્યો હોય ત્યારે.
૪. ધક્કા પછી જોડ ટોલ્લો મારવામાં આવે ત્યારે.
૭. બિલ્લુના દડાથી આપણો જગુ થઈ શકે છે પરંતુ સામાવાળાના ટોલ્લાથી કદી યતો નથી.

ખેલનારાઓને ઉપદેશ.

૧. કાળજીથી અને સઘળા દડાની સ્થિતિપર લક્ષ આપી ટોલ્લો મારવો.
૨. ઉતાવળ કરવી નહીં. ઉતાવળ કરવાથી વારો જલદી પૂરો થાય છે ને ખેલની ખરાબી થાય છે.
૩. બીજા ખેલનારાઓની ખૂબી અને રમવાની રીતપર લક્ષ રાખવું. આથી આપણી રીત સુધરે છે, અને વખતો વખત દાવ કેમ લેવો એ સમજાય છે.
૪. પ્રતિપક્ષીના દડાની અવ્યવસ્થા કેટલી કરવી અને બિલ્લુને એકલા રાખવાની સઘળી સઘવડ કેટલી છે આનો પાકો વિચાર કરવો.
૫. એકલપેટાપણું કરવું નહીં; પોતાના દડાનો દાવ પૂરો થયો એટલે આપણા પક્ષકાર જીતશેજ એમ નથી, તેટલા માટે બિલ્લુને મદદ કરવાનો પ્રયત્ન કરવો.
૬. પ્રતિપક્ષીને બારે નુકશાન કરી શકાય તેમ હોય તો તેમાં ચુકવું નહીં, આપણો દાવ થોડો પાછળ રહ્યો તો હરકત ન ગણવી.
૭. સામાવાળાના દડા ઘણાજ પાસે પાસે એકમેક થયાં હોય તો ઝડપ રાખી તેને અવશ્ય છુટા છુટા કરવા.
૮. સામાવાળાનો દડો પાસે આવશે એવી ધારતી ન હોય તો અવધ ટોલ્લો મારવાના કરતાં સહેલો તથા ખાત્રી હોય તેવોજ ટોલ્લો મારવો.
૯. સર્વ પ્રકારના ટોલ્લા મારવાની ટેવ પડે તેવો પ્રયત્ન કરવો.

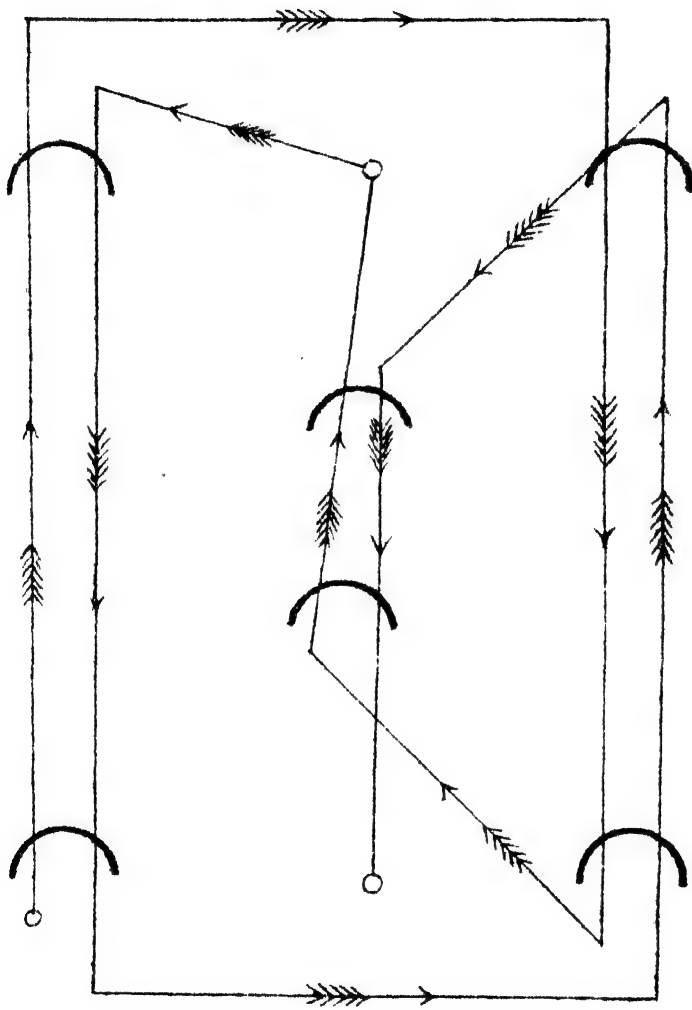
૧૦. આપણો વારો જલદી પૂરો ન થાય તેવો પ્રયત્ન કરવો. અ-
ડચણ ન પડતાં દાવ જેમ વધારે થાય તેમ સારું.

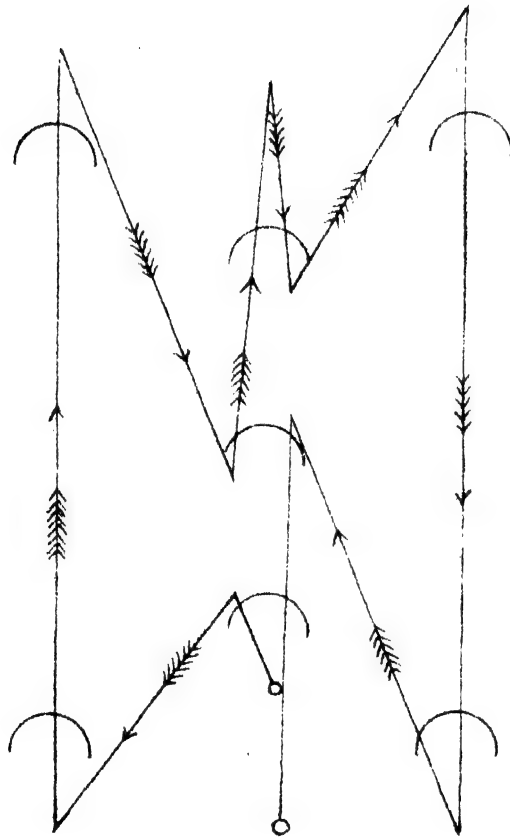
૧૧. બિલ્લુના દડા પાસે રાખવા અને સામાવાળાના અવ્યવસ્થિત કરવા.

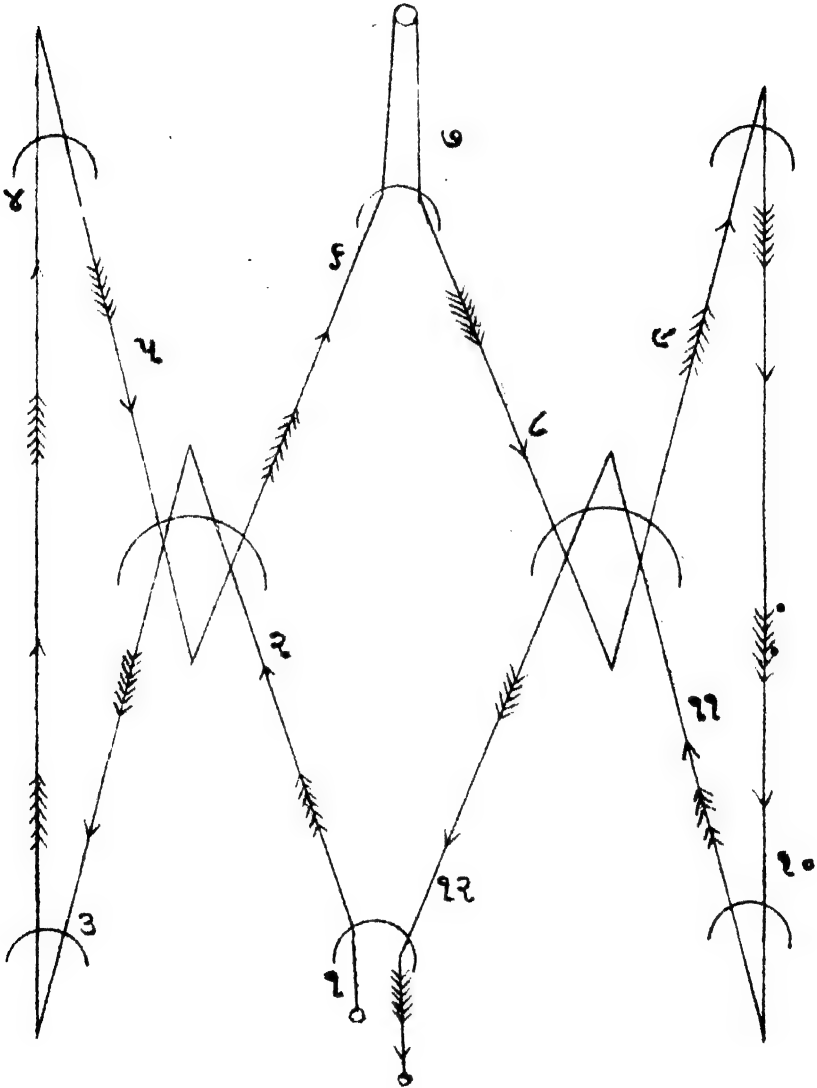
૧૨. રમતી વખતે આનંદવૃત્તિ રાખવી, ફીકરમંદ રહેવું નહીં. ફીકરથી
ઉલટો માત્ર ત્રાસ થાય છે, ખેલનો વાસ્તવિક હેતુ ગમત મેળવવાનો છે.

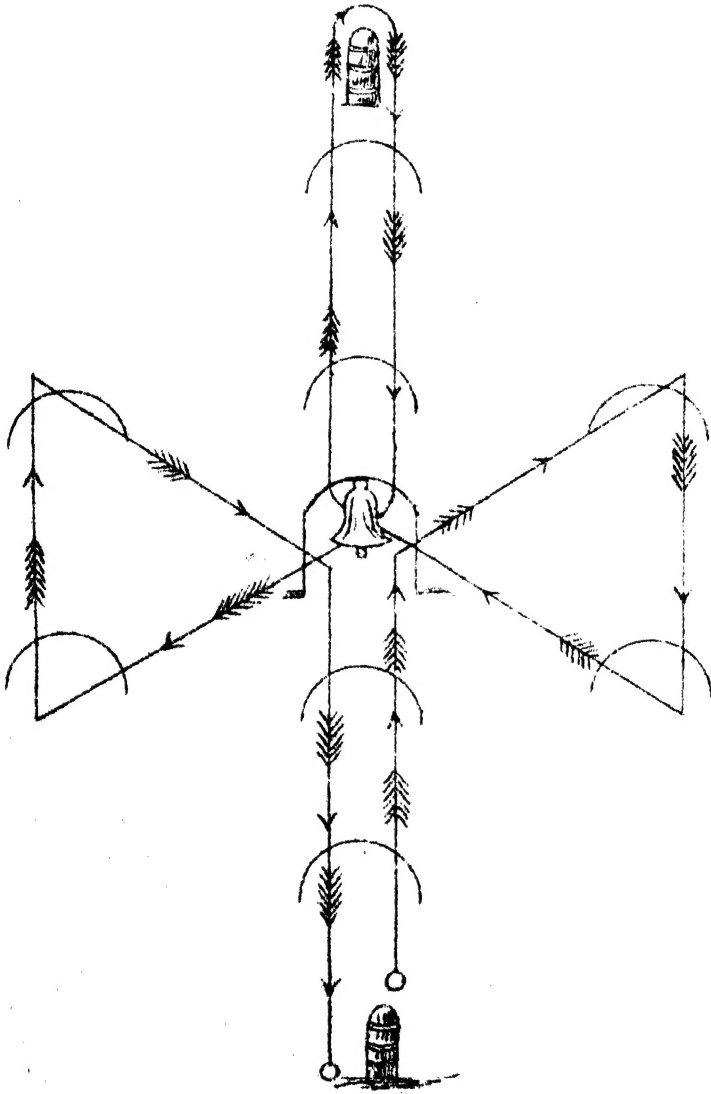
પારિભાષિક શબ્દોનો ગૂજરાતી-અંગ્રેજી કોષ.

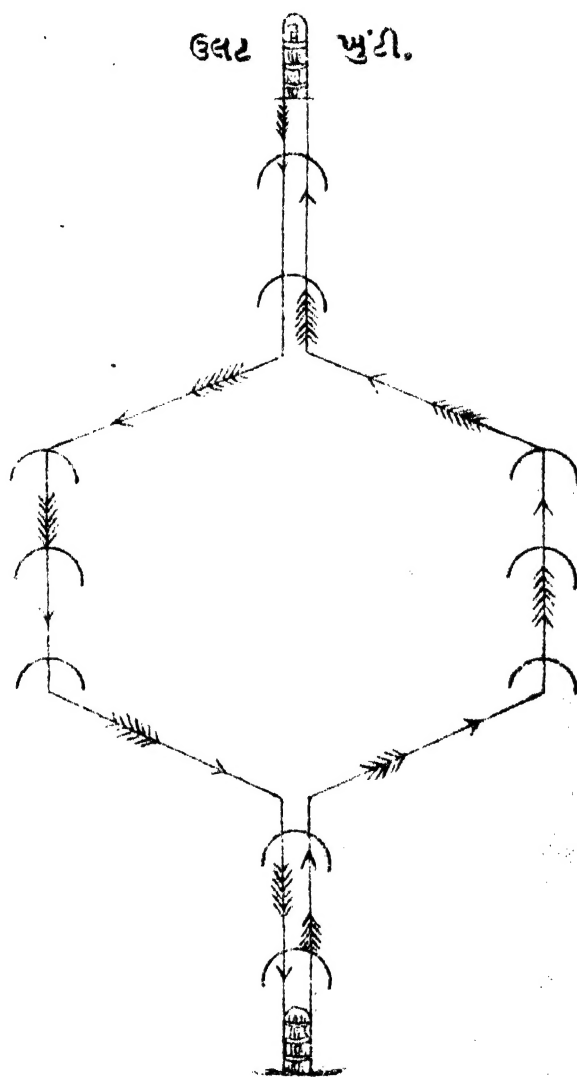
- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------|
| ૧. કમાનદડો-કોકે. | ૧૮. ખેલાતો-ઈન પ્લે. |
| ૨. દડો-બોલ. | ૧૯. હાથનો-ઈન હેંડ. |
| ૩. મોગરી-મેલેટ. | ૨૦. ભૂત-રોયર. |
| ૪. કડી-કિલ્પ. | ૨૧. જોડીનો-કોકેડ. |
| ૫. ખુંટી-પેગ અથવા પોસ્ટ. | ૨૨. ખોટો ટોલ્લો-ફાઉલ સ્ટ્રોક. |
| ૬. આરંભ ખુંટી-સ્ટાર્ટિંગ પેગ. | ૨૩. વારો-ટર્ન. |
| ૭. વિજય ખુંટી-વિનિંગ પેગ. | ૨૪. મુક્તિ-પેગિંગ આઉટ. |
| ૮. ઉલટ ખુંટી-ટર્નિંગ પેગ. | ૨૫. મન્યસ્થ-અંપાયર. |
| ૯. કમાન-હૂપ અથવા આચં. | ૨૬. સરપંચ-રીફરી. |
| ૧૦. નીચલી બાજુ-લોવર સાઈડ. | ૨૭. કમાનની પેલી બાજુનો-બોલ બોન
નોન પ્લેઈંગ સાઈડ. |
| ૧૧. ઉપલી બાજુ-અપર સાઈડ. | ૨૮. કમાનની આ બાજુનો-બોલ બોન
પ્લેઈંગ સાઈડ. |
| ૧૨. ખેલાતી બાજુ-પ્લેઈંગ સાઈડ. | ૨૯. કમાનની નીચેનો-બોલ અંડર હૂપ. |
| ૧૩. ટોલ્લો-સ્ટ્રોક. | ૩૦. ક્રમિક ખુંટી અથવા કમાન-પેગ
ઓર હૂપ ઈન ઓરડર. |
| ૧૪. ધક્કો-શોકે. | |
| ૧૫. જોડટોલ્લો-કોકે. | |
| ૧૬. ચુક-મિસ્ટેક. | |
| ૧૭. જગુ-પાઈટ. | |











આરંભ અને વિજય ખુટી.

